KOMODA

Magazyn gier komputerowych na komputery i emulatory Commodore 64
czerwiec 2010.

1

ARKANOID
GIANA SISTERS
FLIMBO'S QUEST
NO LIMIT
GORDIAN TOMB
MOONS
GOLDEN AXE
SLUG



KOMEK

Witam.

Na samym początku wypadałoby napisać, w jakim celu powstało to czasopismo oraz dokąd zmierza.. Jeśli ktoś powie, że “wszystko kiedyś przemija”, nie będę w stanie w to uwierzyć. Życie nie raz pokazało, że nawet gdy coś lub ktoś “przemija”, to przeważnie po jakimś czasie małe jego kawałki zbierają się w jednym miejscu, tworząc całość, a także pokazując, że warto dążyć, budować i przede wszystkim ciągle pamiętać. Poprzez wyżej wymienone słowa mam na myśli komputer marki Commodore 64, który to od połowy lat 80-tych i na początku lat 90-tych, był w Polsce oraz wielu innych krajach bardzo popularny. Pomimo, że niewiele różnił się od tradycyjnej klawiatury i był stosunkowo niewielki, dla mnie był i zawsze będzie zbiorem emocji, wspaniałą przeszłością oraz przyszłością. “Komoda” to magazyn poświęcony grom komputerowym, które zostały stworzone na Commodore 64. Oprócz opisów gier, dodatkowo zawiera również stałe rubryki tematyczne, opisujące programy typu demo, obraz, dźwięk, lub tzw. “Lista przebojów”, czyli wskaźnik najlepszych gier. Mój cel to rozwój “Komody” i ciągła praca nad jej usprawnieniem. Cóż mogę Wam więcej napisać?



Będę się starał w miarę możliwości, nie obiecując “złotych gór”. W tym numerze trochę klasyki i trochę mniej znanych gier. Jedni powrócą do przeszłości, a drudzy poznając ją, może dostrzegą w niej coś z przyszłości. Bardzo cieszy mnie fakt, że scena C-64 cały czas istnieje. Ciagle powstają nowe gry, dema, programy, trzymamy to w swoich dłoniach. Moją “cegiełką” do wzmocnienia sceny itp. niechaj będzie “Komoda”.Więcej już nie zanudzam i zapraszam do czytania.

Pozdrawiam.



Redaktor, opr. graficzne
Komek
Korekta
Tomek
Kontakt
Komek2@o2.pl
G.G. 23282624
www.myspace.com/535392248

MENU

STRONA

EXPRESS

SKALA OCENY GRY

OD 0% DO 100%



LENITIVE

Jeśli skumulowałeś nadmiar emocji i nie wiesz w jaki sposób dać temu upust, to zagraj w grę LENITIVE. Gra przeznaczona jest dla dwóch graczy, polega ona na strzelaniu do przeciwnika i unikaniu jego pocisków. Ten, kto odda więcej strzałów, zostaje zwycięzcą. Akcja gry toczy się w ładnie narysowanych sceneriach kosmicznych, oprawionych wpadającą w ucho muzyką.

50%

CYBERNOID

Dorwać swego największego wroga i rozprawić się z nim na dobre, taki cel przyświeca grze. Labirynt pełen robotów i złowrogich maszyn. Jednym słowem strzelanina na 102. Grafika starannie wykonana i kolorowa, muzyka energiczna.

70%





DRIP

Bardzo dobra gra platformowa, którą udało się zmieścić w jednym pliku. Twoim zadaniem jest wyzbieranie wszystkich monet porozrzucanych po okolicy. Jeśli na danym poziomie nie zbierzesz wszystkich, to nie dostaniesz się do następnego. Na swojej drodze spotkasz przeróżne stworki, które będą przeszkadzały w wykonaniu zadania.. Powodzenia!

80%

FIST FIGHTER

A oto gra bardzo przypominająca znany hit po tytułem STREET FIGHTER. Widać tu dużo zapożyczeń, odnośnie konstrukcji gry, jak i samego tytułu. Do wyboru mamy walkę z komputerem lub drugim graczem. Przeróżne ciosy kopniaki, wygibasy, oraz specjalne umiejętności każdego zawodnika. Jednym słowem nic nowego, ale gra się naprawdę spoko.

70%



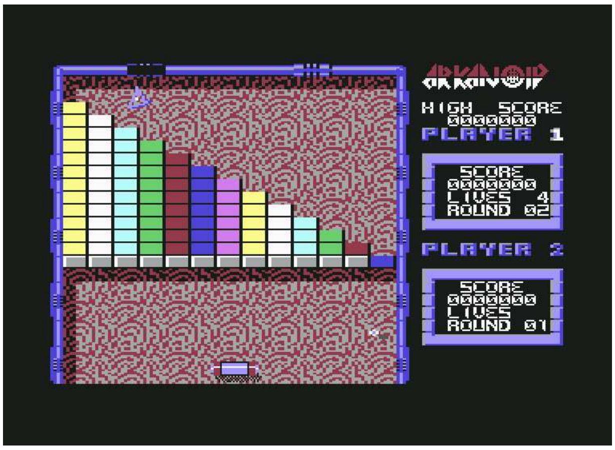
ARKANOID

Udało się! Tylko sekundy dzieliły cię od wybuchu wewnątrz statku ARKANOID, z którego to udało Ci się wydostać malutkim pojazdem. Niestety zostałeś pochłonięty przez tajemniczą przestrzeń. Aby się z niej wydostać, trzeba będzie wykorzystać maksimum refleksu jaki w sobie posiadasz, celne oko również bardzo mile widziane. Wyżej wspomniana przestrzeń składa się z trzydziestu trzech poziomów. Na ostatnim z nich czeka cię spotkanie oko w oko z bossem. Lecz pamiętaj, że przed tobą długa i ciężka droga. W każdej rundzie chodzi o to samo: musisz zniszczyć blok składający sie z kolorowych cegiełek. Do dyspozycji masz statek- paletę z piłką, która rozwala kolorowe cegiełki. Utrudnieniem są przeróżne kosmiczne dziwadła, które podczas zetknięcia z piłką zmieniają jej tor lotu. Dodatkowo, niektóre z cegiełek wymagają kilkukrotnego uderzenia, by całkowicie je zniszczyć. Na pocieszenie zaserwowano również kilka bonusów ułatwiajacych grę. Są nimi spadające w dół cegiełki, które oznaczono literami.



S - spowolnienie lotu piłki
C - przyczepność piłki do palety
E - wydłużenie palety
D - trzy piłki na raz
L - działo laserowe
B - teleport do nastepnego poziomu
P - ekstra życie

Jak widzicie, każdy z nich ma całkowicie inne zastosowanie, nie ukrywając, że najlepsze to **L**, **B** oraz **P.** W grze istnieje możliwość grania we dwóch (osobno). Opcja stara jak świat, ale należy przyznać, że uatrakcyjnia grę. Arkanoid osiągnął wielki sukces w latach 80 i 90 -tych, co pozwala uznać go za jedną z ważniejszych gier wszechczasów. Przejdźmy teraz do strony technicznej. Wszystko tu zostało dobrze przemyślane. Grafika kolorowa oraz wyraźna, płynna animacja. Muzyka występuje jedynie w intro lub jako przygrywka przed rozpoczęciem każdego poziomu, brzmiąc dobrze. Efekty dzwiękowe doskonale dopełniają całości. Wszystko zebrane do jednego worka, tworzy dobrą grę zręcznosciową. Przekonajcie się sami.



ARKANOID

TAITO '87

6 7 7

THE GREAT GIANA SISTERS

Oto nadeszła chwila by opisać jedną z ważniejszych gier w dziejach C64. Muszę przyznać, że ogarnął mnie mały stres, ponieważ zdaję sobie sprawę,



jak bardzo znacząca może być ona dla niektórych z Was, a nie chciałbym czegoś spartaczyć. Spróbuję, “do odważnych świat należy”. Zapadł zmrok więc mała Giana położyła się do snu. Zasypia i nagle znajduje się w bardzo tajemniczej krainie, pełnej jaskiń, dziwacznych dworów i zamków, zamieszkałych przez okropne stwory. Jedynym wyjściem na opuszczenie tego nieprzyjemnego świata jest zdobycie potężnego magicznego diamentu, które wiąże się z naprawdę bardzo długą i niebezpieczną drogą w postaci trzydziestu trzech poziomów. Podczas wędrówki zbieraj diamenciki, porozrzucane po całej okolicy oraz bonusy ułatwiające grę. Ogniste koło zmienia małą Giane w punka i od tej chwili może rozwalać głową mur i kamienie. Błyskawica pozwala na rzucanie kulami niezbędnymi do niszczenia wrogów. Podwójna błyskawica sprawia, że kule odbijają się od przeszkód itp. i powracają. Truskawka zmienia kule w samonaprowadzające na wroga. Użycie zdobytego zegara powoduje krótki sen wszystkich kreatur w okolicy. Bomba niszczy wrogów w zasięgu wzroku. Kropla chroni przed ogniem. Zdobycie lizaka sprawi, że otrzymasz dodatkowe życie. Jak widać jest tego sporo. Należy również pamiętać o tym, że na przebycie każdego poziomu masz określoną ilość czasu, więc nie można się za bardzo guzdrać. Teraz napiszę może coś więcej o przeszkodach wspomnianych wcześniej. Jest tutaj dużo różnych stworzeń, a są to: sowy, pełzające oczy, osy, raki, pluskwy, gąsienice, czerwone płazy, skaczące piłki, piranie, zmutowane króliki, kosmici. Na końcu każdego zamku czeka na ciebie ogromny pająk lub smok. Niekoniecznie musisz z nimi walczyć, możesz je śmiało przechytrzyć. Należy tylko wyczuć odpowiedni moment i wielkim susem przeskoczyć pająka, a pod smokiem bardzo szybko przejść i gotowe. Jeśli myślisz, że to wszystko, to się mylisz. Na drodze natkniesz się również na ogień, wodę, dziury, kolce oraz kruszący się most. Na zakończenie tego opisu, pochwalmy



grafikę za przejrzystość, dobrze dobrane kolory i pomysłowość. Muzyka dobrze skomponowana, połączona z doskonałymi i zróznicowanymi efektami dźwiękowymi, więc, oczywiście, gra się z przyjemnością. Tak się przejąłem tym opisem, że umknęła mi ważna rzecz. Mianowicie : siostra Giany o imieniu Maria śni ten sam sen i dzięki temu można zagrać we dwóch graczy i zdobyć magiczny diament, który pozwoli im wydostać się z tajemniczej krainy.

THE GREAT GIANA SISTERS
RAINBOW ARTS ’87

8 8 8

DEMO

Zmysł wzroku i słuchu, cóż za “Boski Dar”. Każdego zwyczajnego dnia nikt z nas nawet o tym nie pomyśli, poprostu tak jest, więc po co się nad tym zastanawiać. Budujemy nimi życie i zawsze osiągamy jakiś cel. Jakiekolwiek demo (najczęściej obraz połączony z muzyką) odbierane dzięki tym zmysłom, są przeważnie miłym doznaniem. Lecz jak to w życiu bywa trafiają się też takie, które obrazem wzbudzają litość a dźwiękiem drażnią uszy. Proszę się nie martwić, ponieważ takie będe starał się omijać szerokim łukiem. Scena Demo C64, jest naprawdę ciekawa oraz bogata. W każdym następnym numerze będe przedstawiał wam zawsze jakieś interesujące, cieszące oczy i uszy. Powracając do sceny C64, jak już kilka stron wcześniej wspomniałem, wciąż powstają gry, programy, dema i to bardzo cieszy.

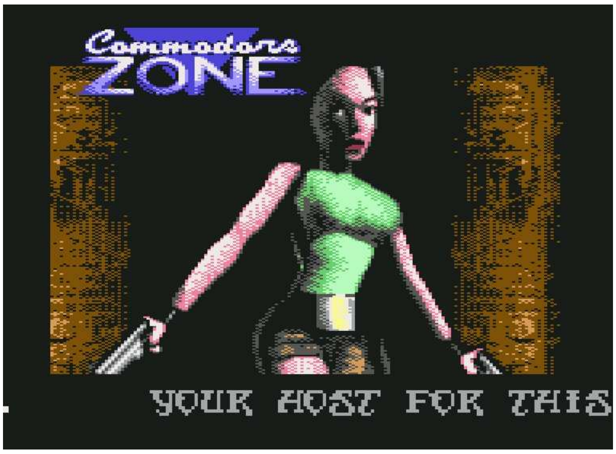


THE BLUE GERK

Na to demo zwróciłem kiedyś uwagę dzięki falujacej i psychodelicznej melodii oraz tajemniczej, niebieskiej postaci. Nie jest to nic nadzwyczajnego, jednak miło patrzy sie przez chwilę na obraz, przymyka lekko oczy i odpływa na fali sycząco- pełzającej muzyki

TOMB RAIDER

Chyba nie ma osoby , która by nie znała gry lub filmu noszącego tytuł “ Tomb Raider”. Jeśli są tacy, to szkoda, ponieważ ten program to dwa zmieniające się, dobrze narysowane obrazki Lary Croft z “Tomb Rider”, plus całkiem dodobra muzyczka., lecz, jeśli mam być szczery, to demo wyglądało by naprawdę lepiej, gdyby obrazków było trochę więcej.



FLIMBO'S QUEST

Pewnego razu szurnięty naukowiec o imieniu Fransz Dandruff stworzył maszynę, czerpiącą energię z ludzkiego organizmu, która miała zapewnić mu życie wieczne. Do zrealizowania celu potrzebował energii od kogoś wyjątkowego, więc postanawia porwać piękną Pearly, królową z Dewdropland, co, z resztą, mu się udaje. Na szczęście jej chłopak Flimbo bez chwili wahania wyrusza w drogę, by ją ratować zdając sobie sprawę, że cała misja to "twardy orzech do zgryzienia". Podczas gry będziesz współpracował z kupcem zwanym Dazz. W każdym z poziomów są małe drzwi za którymi mieści sie jego sklep. Najważniejsza rzecz to listy tajemniczego kodu. Na każdym etapie gry musisz uzbierać ich pewną ilość, aby utworzyć całe hasło, które pozwoli ci dostać się do następnego poziomu. Zdobyć je możesz na dwa sposoby. Pierwszy to odnaleźć i zestrzelić stwora, którego postać wyświetlana jest w trybie migającym na małym ekraniku



(pomiędzy score, lives, timer itp.) a drugi to zakupić w sklepie u Dazz'a, co niestety jest dosyć kosztowne. Monety lub woreczki z pieniędzmi, możesz zdobyć co jakis czas, gdy zestrzelisz któregoś z przeciwników. W ten sam sposób możesz otrzymać serce, strzelając w nie, zmieniasz jego kolor. Gdy dostarczysz do sklepu pięć takich serc w różnych kolorach, to dostaniesz dodatkowe życie. Pamiętaj też, że w każdej planszy ukryty jest skarbiec, który warto opróznić. W sklepie kupisz lepszą broń a także przydatną, chwilową nietykalność oraz dodatkowy czas, ponieważ na ukończenie całej misji jest on wyznaczony. Gra posiada siedem zróżnicowanych poziomów, im dalej,



tym trudniej. Tutaj aż roi się od przeróżnych gadów, płazów i stworów, ale dzielny Flimbo niczego sie nie lęka i biegnie ile sił, aby ratować swoją ukochaną Pearly. I to już koniec opisu. Na zakończenie tradycyjnie sprawy techniczne itp. Grafika, muzyka oraz grywalność to poprostu mistrzostwo świata i uważam, że nic więcej nie trzeba dodawać. Zagraj, a odrazu zrozumiesz, o co chodzi.

FLIMBO'S QUEST

SYSTEM 3 '90

10 10 10

NO LIMIT



Brrrrrrrrum! Wrrrrrrrrrrr! Dźwięk z rozgrzanego silnika. Pędzą przed siebie niczym błyskawica. Kto zostanie mistrzem? kto zaciśnie zęby z powodu przegranej? Dowiesz się gdy zagrasz w NO LIMITS. Są to zwyczajne wyścigi samochodowe, czyli pomysł na grę stareńki jak świat. Celem gry jest zdobycie tytułu mistrza. Możesz tego dokonać trzymając przewagę nad rywalami, poruszajacymi się wraz z tobą po torze. Przed rozpoczęciem wyścigu napotkasz na kilka opcji. Pierwsza to “select your drivers”, czyli wybór samochodu i kierowcy, aktywna poprzez naciśnięcie klawisza F1. Eddie Forst, to kierowca jeżdżący 959 Porsche, Frank Doneli pali gumę na Lotus Se, Torrero Tibe śmiga swoim Ruf Twin Turbo a Luigi Emilo mknie Eslangti. Drugą opcją są “fastest lap times”, czyli najszybsze okrążenia, możliwe do wyboru naciskając klawisz F3. Następna to “change driver’s name”, zmiana imion zawodników na takie jakie chcemy, klawisz F5. No i na koniec klawisz F7, rozpoczyna grę. Akcja toczy się na różnych torach, na których znajdziesz troszkę utrudnień, np. w postaci rozlanego oleju, lub poustawianych przedmiotów, no i, oczywiscie, przeciwnicy pędzący jak szaleni. Powiem szczerze, że potrzeba trochę wysiłku, aby zapanować nad tymi samochodami. Nie martw się, dasz sobie radę! NO LIMITS przypomina troche grę SLICKS, lecz jest od niego gorzej wykonany, co nie oznacza że jest zły. Graficznie i dźwiękowo całkiem spoko, akcja dynamiczna i ciekawa. A więc łap za kierownicę i jazda po mistrzostwo!



NO LIMIT

576 KBYTE’ 94

6 5 6

GORDIAN TOMB

Jak ja doskonale pamiętam tą chwile, kiedy uruchomiłem grę Gordian Tomb z kasety, którą pożyczyłem od mojego kumpla. W głowie pozostają nam rzeczy wywierające na Nas ogromne wrażenia. Może to dla Was dziwne, ale tak własnie było i jest do tej Pory. Gdy na moim ekranie gości Gordian, mogę śmiało rzec, że nigdy mi się ona nie znudzi. Przejdźmy teraz może do



szczegółów. Akcja toczy sie w egipskiej Piramidzie, w której został ukryty skarbiec ze złotem, srebrem i diamentami. Niejednokrotnie próbowano do niego dotrzeć, lecz bez skutku. Piramida jest doskonale strzeżona i aż roi się w niej od pułapek i różnych stworzeń. Na początku zabierz ze sobą drabinę i worek. Drabina umożliwi ci naprawić tą popsutą, która uniemożliwia wejście do kolejnej komnaty a worek pozwoli zabrać Ci kolejne przedmioty niezbędne i konieczne w trakcie poszukiwań skarbca. Kolejnym przedmiotem do kolekcji będzie kilof, pozwalający rozwalić głazy torujące drogę, użyjesz go wciskając klawisz "1". Podczas wędrówki napotkasz lampę, pozwoli ona rozświetlić egipskie ciemności, poprzez naciśnięcie klawisza "6" oraz zdobyć bardzo potrzebny klucz. Następny w kolejce będzie kask chroniący głowę w komnacie ze spadającymi kamieniami (klawisz "5"). Zabierz krzyż strzeżony przez czaszki, a trochę dalej laskę (jedno i drugie niezbędne). Wcześniej zdobytego klucza użyj naciskając klawisz "4", następnie załóż wyżej wymieniony kask, zabierz diament, który pozwoli dostać Ci się do skarbca. I to juz koniec wędrówki. Podczas gry napotkasz na przeróżne przeszkody takie jak pająki, czaszki, żmije, ptaki, ogień, kolce, słupy i zapadliny. Pamiętaj , że, jeśli się postarasz, to nie ma mocnych. Chciałbym teraz napisać kilka słów o wykonaniu gry. Graficznie prezentuje sie naprawde dobrze i jest w klimacie. Muzycznie po prostu doskonale. Około trzyDzieści minut wspaniale skomponowanej muzyki, w której zostało zawarte maksimum emocji. Tomas Deter odwalił kawał bardzo dobrej roboty, moim zdaniem to najlepsza muzyka w dziejach C64. Ogólnie całą grę uważam za doskonłą i zdania nie zmienię.

GORDIAN TOMB
CP VERLAG '90
8 10 10





10

Przez kilka dobrych minut zastanawiałem się, jaką nazwę przydzielić tej oto rubryce. “Lista przebojów” zabrzmiało zbyt banalnie i stereotypowo. Rubryka ta to nic innego jak zbiór najlepszych gier w które warto zagrać z różnych, różniastych powodów. Jak już łatwo się domyślić, nazwa pochodzi od ilości gier umieszczonych poniżej. W tym numerze przedstawię wam dziesięć moim zdaniem najlepszych, a już w kolejnym numerze liczę na waszą pomoc i malutkie zaangażowanie w powstawaniu waszej ulubionej dziesiątki.

Nie obędzie się jednak bez głosowania.. Wybieracie dziesięć gier, które waszym zdaniem są godne uwagi i przesyłacie wiana komunikator GG pod numer: 23282624, lub wysłać na maila: komek2@o2.pl, a ja podliczam głosy i na ich podstawie układam najlepszą dziesiątkę. Poniżej wymieniłem te, które bardzo gorąco polecam ze względu na ich dużą grywalność oraz dobrą grafikę, muzykę i efekty dźwiękowe.

1 FLIMBO’S QUEST

2 GORDIAN TOMB

3 GREYSTORM

4 ENFORCER

5 THE GREAT GIANA SISTERS

6 LAZARUS

7 PHARAOH

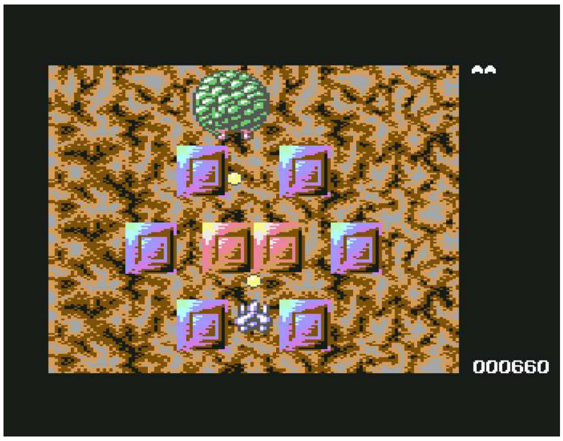
8 FRANKENSTEIN

9 FIRST SAMURAI

10 SLICKS

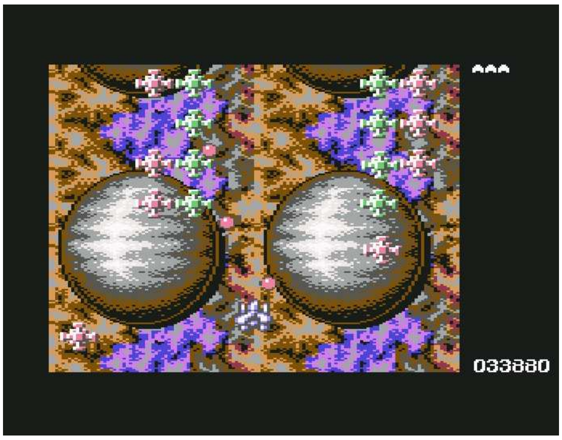
MOONS

“Strzelanina kosmiczna”. Tego typu gier na “Komcia” powstało bardzo dużo, ale jak to w życiu bywa, niektóre z nich zostały poprostu zrobione solidnie i z pomysłem a inne chyba z przymusu lub totalnego braku inwencji twórczej. Moons można śmiało zaliczyć do lepszej grupy. W grze wcielamy się w rolę kapitana pojazdu kosmicznego. Twoja misja polega na zestrzeleniu całej ogromnej masy żelastwa wrogich statków kosmicznych oraz zdobycie czterech znajdujacych się najbliżej siebie księżycy. Zadanie niestety nie będzie proste, ponieważ podczas gry co chwilę napotykasz na dużą zgraję dziwactw kosmicznych, plujących wielkimi pociskami, a na końcu każdego poziomu wielki statek z którym trzeba się oczywiście rozprawić. Grę rozpoczynamy z pociskami o niezbyt dużej mocy. Na szczęście, podczas gry mozna zdobyć konkretną broń i ulepszenia, które można uzyskać co jakiś czas po zesrzeleniu wrogiego statku. Gdy już skonfigurujesz swój pojazd do najnajlepszego stanu, to zobaczysz, że gra się naprawdę dużo łatwiej. Przyda się też troszeczkę gibkości oraz sprytu, bo przecież o to w takich grach chodzi. Wszystko pięknie i ładnie, to może teraz, by nie przesłodzić, poczepiajmy się. Grafika w niektórych momentach jest przekolorowana i mało czytelna, na końcu każdego poziomu mamy do czynienia z tym samym statkiem a możnaby było przecież zrobić na każdy jakiś inny. To samo tyczy się innych maszyn, które tak samo często i gęsto się powtarzają.. A teraz pozytywna strona. Grafika jest dobrze wykonana, w tle słyszymy specyficzny lekki szum kosmosu a na pierwszym planie bardzo dobre efekty dźwiękowe. Przyznaję, że gra ma ciekawy klimat oraz oraz dynamikę. Polecam i zmykam sobie jeszcze troszkę pograć.



MOONS
64’er ‘92

7 8 7



OLD SCHOOL

Tworząc tą rubryke byłem i jestem pewien, że w całości spełni swoją funkcje. Pewnie nie każdy z was pamięta jak wygladały początki C64 jeśli chodzi o temat gier. Doskonale zdaję sobię sprawę, że swego czasu wzbudzały podziw, a obecnie wyglądają prymitywnie, Jednak uważam, że czasem warto wrócić na sam początek i odświeżyć wpomnienia. Pomimo , że gry te wygladały tak jak wyglądały, to pomysł oraz grywalność była często bardzo pozytywna. Gry które bedą tutaj opisywane, pochodzą z dawnych i pamiętnych lat 1980-1983, wtedy to właśnie C64 zaczął świętować swój sukces na rynku komputerowym. Wiem, że upłynęło już dosyć dużo czasu, jednak są na tym świecie ludzie, którzy zawsze o tym pamiętają.

MOON PATROL



MOON PATROL ujrzałem po raz pierwszy w salonie gier. Było to bardzo dawno, ale pamiętam , że gra ta zrobiła na mnie spore wrażenie. Przede wszystkim szybka i konkretna akcja ma tutaj zdecydowanie największy wpływ na gracza. W grze wcielamy się w rolę policjanta patrolującego księżycowe miasto za pomocą pojazdu podobnego do Moon Buggy, tak jakby krzyżówka terenówy z małym czołgiem, potrafiącym skakać oraz strzelać. Droga, po której się poruszamy jest podzielona na odcinki. Pierwszy poziom zaczyna sie od odcinka A a kończy na E, drugi E-J, trzeci J-O, czwarty O-T, piąty T-Z. Podczas patrolu na swojej drodze napotkamy dużą liczbę wrogów, przeszkód, są to małe statki kosmiczne, UFO, czołgi, miny, dziury i zapadliny, kopce, głazy. Gra wymaga naprawdę sporo zręczności zwłaszcza na dalszych odcinkach. MOON PATROL nie wymaga większego opisu ponieważ należy do tradycyjnych strzelanek zrecznościowych, nad którymi nie ma sensu za bardzo się rozpisywać. Program ten został napisany na prawie każdy komputer dzięki temu wiele osób mogło sobie w niego pograć. Ciężko wypowiadać sie tutaj na temat grafiki i muzyki, ale, jak na tamte czasy, to rewelka. Ogólnie naprawdę warto zagrać.



GOLDEN AXE

Królestwo Yurii charakteryzowało się zawsze spokojem i porządkiem, aż do czasu, kiedy zostaje napadnięte przez okrutnego i przebiegłego łotra, nie bez powodu zwanego Death Adder, który dokonuje mordu na dużej liczbie mieszkańców królestwa. Wtrącając samego króla oraz jego córkę do lochu, przej-



muje całkowicie kontrolę, terroryzując wszytkich mieszkańców. Jak to w grach bywa, musi znaleźć się ktoś, kto ocali nieszczęśliwe królestwo, a są to amazonka Tyris Flame, Viking Gilius Thunderhead oraz barbarzyńca Ax-Battler. Wszystko zależy od Ciebie, który z bohaterów wyruszy na krwawą wędrówkę, aby pokonać Adder'a i zgraję jego złych wojowników. Gdy już dokonasz wyboru, pozostaje ci przebyć cztery poziomy, na których spotkasz wyżej wymienioną okrutną Bandę. Musisz być dla niej bezwzględny, by ocalić królestwo. Oprócz podstawowej broni, którą trzymasz w dłoni (miecz, topór) możesz zdobyć jeszcze coś ekstra. Mam na myśli flakonik z magią. Można go zdobyć uderzając w skrzata, pałętającego się co jakiś czas między jedną a drugą bitwą. Magia ta posiada wielką moc, po jej użyciu zwykły wojownik ginie od razu. Jednak na bossa, czyhającego na końcu każdego poziomu, trzeba użyć kilka takich flakoników. Podczas gry możesz napotkać również smoka zionącego ogniem, który pozwoli Ci się dosiąść i pomoże w walce. Muszę przyznać, że gra potrafi zainteresować, pomimo, że momentami może wydawać się troszeczkę monotonna. Grafika stoi na przyzwoitym poziomie (dobrze narysowane postacie, ciekawe tło i plener). Grę wyposażono również w opcje wyboru muzyki lub samego dzwięku, które brzmią dobrze. Nie trać czasu drogi Graczu, los królestwa leży w twoich rękach!



GOLDEN AXE

VIRGIN GAMES '90

8 8 7

SLUG

Doskonale pamiętam, że grę Slug kupiłem całkiem przypadkiem, Było to tak, że wcześniej nabyłem program wadliwy, więc poszedłem, by go na coś wymienić. Moją uwagę przykuła okładka oraz zdjęcia prezentujące grę. Po chwili namysłu zdecydowałem, że zaryzykuję. Później okazało się, iż jest to typowa zręcznosciówka, wyglądająca dość dobrze. Bohaterem gry jest sympatyczny ślimak. Musi on uratować



swoją ukochaną, która została porwana do dziwacznego świata pełnego stworów i kreatur. W każdym z poziomów (a jest ich sporo) musisz uzbierać określoną liczbę serc w określonym czasie. Rzeczą całkiem normalną jest to, że w wykonywaniu zadania musi nam ktoś przeszkadzać, a są to różnego rodzaju dziwadła, zwierzaki, potworki, i inne. Na szczęście nasz ślimak posiada broń w postaci śluzu, którym plując likwiduje wrogów stojących na drodze.

Dużym niebezpieczeństwem są bomby podkładane co jakiś czas na platformach i odliczające czas od 9 do 0. Pamiętaj jednak, że jesteś w stanie rozbroić taką bombę, zwyczajnie wchodząc na nią. Jak juz wcześniej wspomniałem, gra posiada dużą ilość poziomów, a więc czeka cię długa droga do ocalenia Twojej ukochanej. Na zakończenie dodam, że SLUG to nic specjalnego, ale należy przyznać, iż gra się całkiem fajnie i grafika też nie najgorsza a muzyka miła dla ucha. Więc do dzieła graczu!



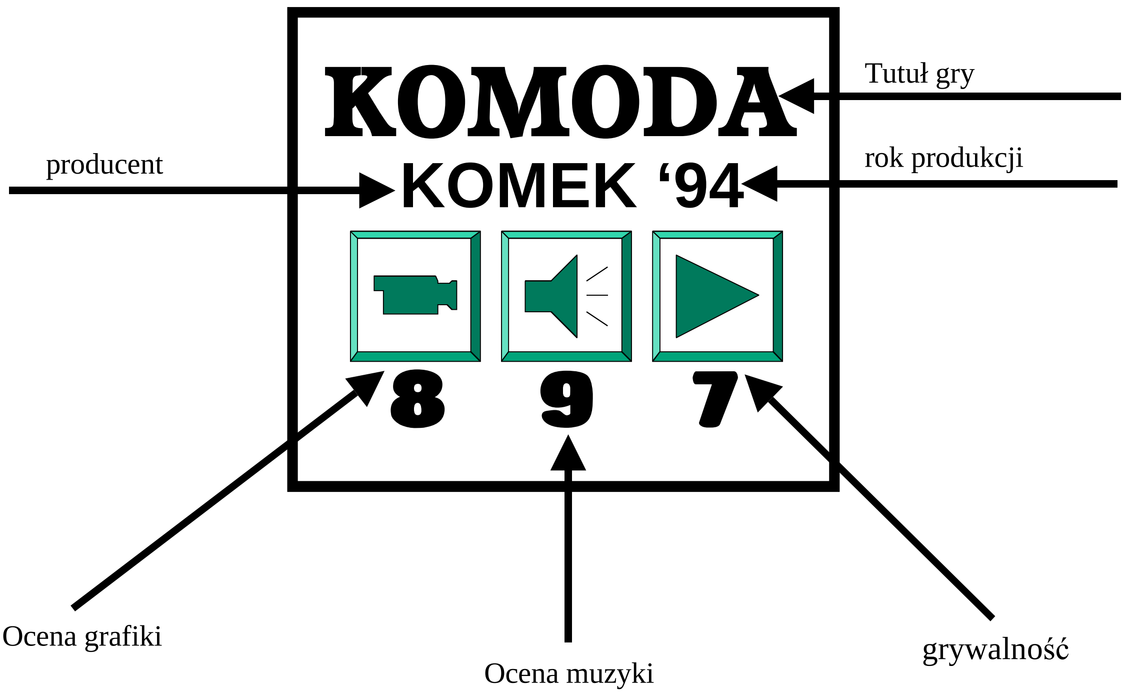
SLUG

ALTERNATIVE SOFTWARE '88

6 7 5



Hej! Jak już zdążyliscie zauważyć, do każdego opisu gry dołączona jest etykieta informacyjna w której zawarte są wszystkie najbardziej potrzebne rzeczy. Ocenianie grafiki, muzyki oraz grywalności może być sprawą indywidualną, tak więc czasami mogę się mylić. Etykieta jest bardzo prosta, wręcz podana na tacy, ale żeby nie być niegrzecznym , poniżej umieszczam instrukcję.



Miałem mały dylemat z projektem, ale uważam, że jest prosta, przejrzysta i chyba o to chodzi. Jeśli już chcecie wiedzieć, to nie jestem żadnym grafikiem tylko amatorem, he! co z resztą widać. Korzystam z prostych pod-, stawowych programów, z których da się cosik wykrzesać. Należy jednak przyznać, że pracy, jak i satysfakcji mam dużo.